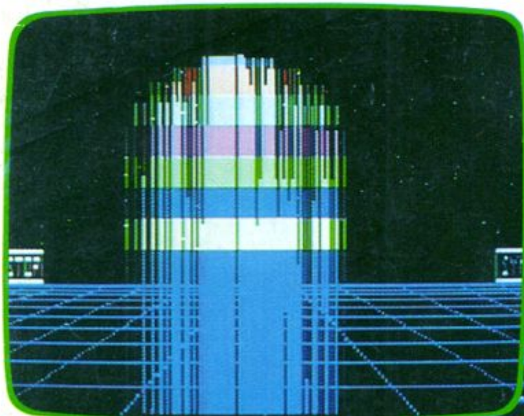
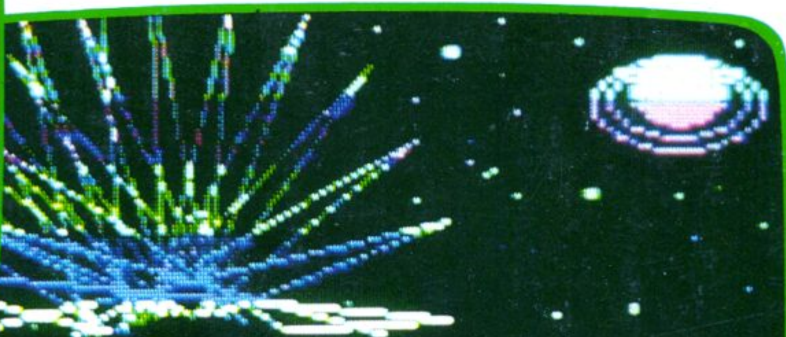
Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%

Tutto COMMODORE Musica

Anno II - Numero 17 - OTTOBRE 1988 - **L.13.000**

Gruppo Editoriale JCE











TASTIERA MAGICA

INSTANT MUSIC

MUSICA E ANIMAZIONE

MUSICAL SINTESI

BASE RITMICA

Responsabile Editoriale Divisione Informatica
Francesca Marzotto

Direttore responsabile
Paolo Romani

Responsabile grafico Desktop Publishing
Adelio Barcella

Impaginazione elettronica
Paola Bloise, Alessandra D'Ercole,
Mirko Diani, Giorgio Meroni

Responsabile programmi
Marco Gussoni

Collaboratori
Giorgio Caironi, Paolo Gussoni,
Mario Pettenghi, Dolma Poli

Segretaria di redazione
Patrizia Angelo

TuttoCOMMODORE
Rivista mensile, una copia L. 13.000, numeri arretrati il prezzo di copertina. Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano n. 84 del 9/2/87.

Fotolito: Bassoli - Milano.
Stampa: GEMM Grafica srl, Paderno Dugnano (MI).
Diffusione: Concessionario esclusivo per l'Italia A.&G. Marco SpA, via Fortezza 27 - 20126 Milano. Spedizione in abb. post. gruppo III/70.

Abbonamenti: Annuale L. 120.000



Gruppo Editoriale JCE srl
Sede legale, Direzione, Redazione, Amministrazione
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/61.73.441 - 61.20.586
Telex 352376 JCE MIL I - Telefax 61.27.620

Direzione Amministrativa: Walter Buzzavo

Pubblicità e Marketing
Gruppo Editoriale JCE - Divisione Pubblicità
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/61.20.586-61.27.827-61.23.397-61.29.0038

Concessionario esclusivo per Roma, Lazio e centro-sud:
UNION MEDIA srl - Via G.B. Martini, 13
00198 Roma. Tel. 06/8119803-4
Telex 630206 UNION I - Telefax 06/5810537

Abbonamenti:
Le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle ore 9 alle 12. Tel.02/61.72.671 - 61.80.228 (int. 311-338).

Spedizioni: Daniela Radicchi

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, Via Ferri 6 - 20092 Cinisello B. (MI), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c.c.p. n. 351205. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 3.000, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Proprietario: *Editronica srl.*
Esercente l'impresa giornalistica:
GRUPPO EDITORIALE JCE srl.
Fanno parte del Gruppo Editoriale JCE srl:
JCE srl - Editronica srl - Edimedia srl

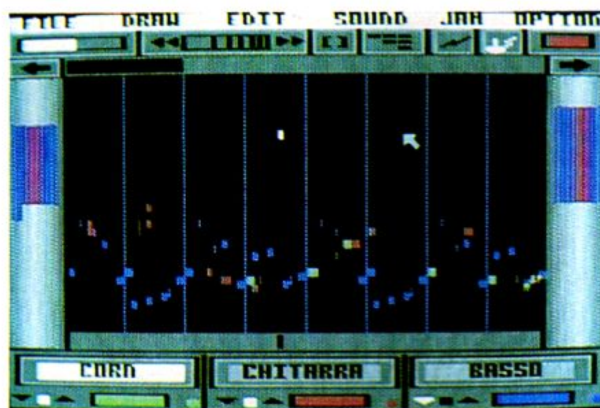
Associato al



Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata temporaneamente non soggetta a certificazione non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero, come stabilito dal Regolamento del C.S.S.T.

Musica



Ecco un favoloso programma che permetterà a tutti gli appassionati di musica di cimentarsi con quest'arte, creando e improvvisando nuove armonie, anche senza essere dei provetti musicisti, lasciandosi guidare dal Commodore 64.

Instant Music

Se vi dilettate di musica, pur non essendo musicisti, Instant Music è il programma ideale per voi. Infatti non è necessario che conosciate le regole dell'armonia, del ritmo o del contrappunto per improvvisare musica col computer. Grazie a Instant Music potete dare libero sfogo alla vostra creatività, o modificando, con l'inserimento di altre note e abbellimenti, le varie canzoni che sono inserite nel programma, o addirittura creando delle nuove canzoni, preoccupandovi soltanto del suono e lasciando a Instant Music il compito di tener conto delle regole musicali (ritmo, tono, composizione di accordi, scala, tonalità, ecc.). Ma anche se siete dei musicisti provetti scoprirete che Instant Music è uno strumento utilissimo, perché vi permette di creare molto velocemente arrangiamenti diversi, di combinare le voci dei vari strumenti, di sperimentare tutte le possibilità offerte da una struttura musicale, impadronendovi sempre più delle tecniche compositive.

Dopo aver inserito il joystick nella porta 2 e aver caricato il programma secondo le consuete modalità, vi apparirà la schermata di Instant Music, all'interno della quale, spostando il cursore-freccia controllato dal vostro joystick, potrete selezionare le varie opzioni. Per facilitarvi nelle vostre scelte descriveremo qui di seguito le voci previste dal programma, a cominciare dai comandi relativi allo schermo.

Schermo

Al centro dello schermo compare una finestra video centrale circondata da una serie di comandi. I comandi nella parte superiore dello schermo operano sull'intero brano musicale e sono:

• **Barra del tempo**, nell'angolo superiore sinistro, si usa per cambiare la velocità del pezzo. Spostando la Tempo bar a destra si affretta il tempo di esecuzione, spostandola a sinistra si rallenta. Si può anche cambiare il tempo durante l'esecuzione con sorprendenti effetti sonori.

• **Barra Zoom,** vi permette di restringere il campo visualizzando una sola battuta (premete la doppia freccia a sinistra) o di allargarlo (premete la doppia freccia a destra) visualizzando l'intero brano musicale (fino alla lunghezza massima consentita di 32 battute). Per visualizzare l'intero brano assicuratevi che la prima battuta sia quella più a sinistra.

• **Tasto di Selezione**, viene usato per scegliere le note da copiare, inserire o cancellare. Per selezionare una parte dello schermo tenete premuto il tasto Fire dall'estremità sinistra della parte che vi interessa, spostando il joystick verso destra.

• **Comando degli accordi**, per selezionare accordi di due o tre note per volta. Se posizionate il cursore sulla nota che avete fissato come la più alta dell'accordo, automaticamente Instant Music aggiunge le altre sotto la prima.

• **Tasto Inserimento veloce**, vi permette di inserire un gran numero di note con una sola operazione attraverso quattro schemi disponibili nel menù Draw o che si possono selezionare usando i tasti Z, X, C e V.

• **Tasto Jam**, rappresenta l'icona del joystick (si può

manovrare anche premendo il tasto F7 sulla tastiera del computer). Questo tasto permette l'improvvisazione con lo strumento sul tracciato selezionato e viene usato con le opzioni del menù Jam.

• **Tasto Play/Stop** (tasto bianco o rosso), nella parte superiore destra dello schermo, serve per far iniziare o fermare la musica. La stessa operazione si può compiere anche premendo la Space bar.

• **Frecce**, vi permettono di scrollare una battuta a destra della finestra centrale (freccia a destra) o a sinistra della finestra centrale (freccia a sinistra). Per spostarvi velocemente verso qualsiasi battuta premete e tirate.

• **Comandi del tracciato** (per selezionare i tracciati 1, 2 o 3 premete i tasti F1, F3 o F5), vi danno il comando completo sulle tre voci strumentali che usate nella vostra musica. Ogni Track control contiene i seguenti dispositivi:
- *Tasto Display*, un tasto rotondo a destra dei comandi del tracciato che vi permette di nascondere o visualizzare le note di un particolare tracciato (non influenza il suono ma solo l'apparenza).
- *Barra del volume*, una barra orizzontale nel centro dei comandi del tracciato che visualizza il colore e controlla il volume di un particolare tracciato. Il volume diminuisce o aumenta spostando la Barra del volume a sinistra o a destra.
- *Tasti di regolazione*, posti in numero di tre a sinistra della Barra del volume sul comando del tracciato, che vi permettono di alzare (freccia in su all'estremità destra) o abbassare (freccia in giù all'estremità sinistra) l'ottava del tracciato selezionato senza cambiare la chiave. Per riportare il tracciato alla sua ottava normale usate il quadrato nel centro.

File

Il menù File si usa per selezionare titoli di brani musicali pre-registrati, che vengono visualizzati nella finestra video del menù, o per inserire titoli nuovi. Le opzioni del menù File sono cinque: Load, Nuovo, Save, Save as e Cancello.

• **Load.** Questa opzione vi permette di caricare un brano dal disco relativo a questo programma (lato A) scegliendolo nella lista delle canzoni disponibili. Posizionando la freccetta sul titolo che vi interessa e premendo il tasto Fire, viene caricata la canzone, completa di note, strumenti, tempo, volume, guide di tono e di ritmo. Per visualizzare i titoli delle altre canzoni presenti nel programma posizionate la freccia su Elenco.

• **Nuovo.** Vi permette di creare una nuova canzone, inserendo le note su una base già predisposta. Con Nuovo infatti potete caricare tutte le parti di una canzone (gli strumenti, il volume, il tempo, il tono e il ritmo) senza le



note. Potete quindi inserire su questa base le vostre note.

• **Save.** Questa opzione vi permette di conservare una canzone con le modifiche che vi avete apportato, sostituendo l'originale, ma mantenendone il titolo. Usate questa opzione quando volete conservare la nuova versione, ma non l'originale. Per conservare la vostra canzone ricordatevi di inserire un nuovo disco formattato; per formattarne uno, senza abbandonare il programma, selezionate Cancello, posizionatevi su Format, secondo le solite modalità, e seguite le indicazioni. Dopo che il disco sarà stato formattato, nessuna canzone di questo disco apparirà nella finestra video e riapparirà la freccetta. Selezionate Fine per tornare allo schermo iniziale.

• **Save as.** Questa opzione vi permette di conservare la nuova canzone sotto un titolo diverso, mantenendo la vecchia canzone col titolo originale. Quando compare la finestra-video Save as, richiamate l'elenco dei nomi delle canzoni, inserite il nuovo nome del pezzo, poi premete Return e Save.

• **Cancello.** Questa opzione vi permette di cancellare le canzoni dal disco ed anche di formattare dischi senza lasciare il programma. Per questa seconda operazione seguite le istruzioni date in precedenza (vedi Save) .

Draw

Il menù Draw si usa per selezionare le guide, per inserire le note e i ritmi, per selezionare gli schemi rapidi e per usare il tastierino. Le opzioni del menù Draw sono tre: Disponi guide, Schema rapido e Tastierino.

• **Disponi Guide.** Questa opzione vi permette di selezionare le guide di tono e di ritmo nella finestra video che compare col menù Draw.

Nella parte superiore di questa finestra appaiono le opzioni per selezionare le quattro Guide di tono (Melodia, Accordo, Scala e Libero), mentre nella parte inferiore appaiono le opzioni per selezionare le Guide di ritmo che sono di due tipi, standard ed extra.

- ***Guide di tono***. Sono uno dei più importanti dispositivi di questo programma, perché limitano il tono delle note che potete inserire in un brano musicale per evitare effetti sgradevoli. Ogni guida di tono limita in modo diverso.

La *guida Melodia*, che usa una scala musicale prefissata, è la più restrittiva. Per usare la guida di tono Melodia operate nel modo seguente: zoomate, per visualizzare solo le battute 1 e 2, selezionate la guida di tono Melodia e (ritmo) Guidato. Confermate con OK. Selezionate il tracciato verde e segnate lo schema Guidato per il tracciato verde sul tastierino. Inserite le note nel tracciato verde nella parte superiore della finestra centrale. Noterete che il tastierino cambia a mano a mano che inserite le note. Esso cambia ad ogni battitura per indicare i limiti posti dalla guida di tono Melodia.

La *guida tono Accordo* vi permette di scrivere un basso, di variarlo e arricchirlo risistemando le note all'interno dell'accordo, e di costruire un vero e proprio accordo.

Per scrivere un basso semplice potete operare nel modo seguente: caricate un brano musicale e, per individuare meglio il basso, togliete il volume degli altri strumenti. Poi disponete la guida tono su Accordo, che vi permette di inserire note adatte appartenenti all'accordo. Sistemate la freccia nella prima battuta e, muovendola su e giù, noterete che sul lato destro della finestra centrale una freccia bianca si sposta su e giù lungo il tastierino e che l'indicatore di nota sotto la tastiera sulla sinistra dello schermo mostra le lettere delle note nella scala. Muovete il joystick finché la freccia bianca è allineata con un segno bianco che rappresenta la tonica dell'accordo. Potete utilizzare questo metodo per determinare le altre tre note dell'accordo.

Per comporre un nuovo basso operate nel modo seguente: usate la barra Zoom per restringere la finestra centrale, in modo da visualizzare soltanto due battute. Le due battute del basso che componete possono in seguito essere copiate e inserite nel resto della canzone. Disponete la guida ritmo sull'indicazione di tempo richiesta dal brano musicale e scegliete le note da inserire nel basso, ricavandole dal tastierino e dall'indicatore di nota, come nell'operazione precedentemente descritta. Per duplicare le prime due battute in tutto il resto del brano musicale, tornate a visualizzare tutte le battute del brano con lo Zoom e operate con l'opzione Copia colore sulle due battute che avete inserito. Utilizzate l'opzione Inserisci colore per tutte le altre battute del brano musicale.

Per inserire un accordo come accompagnamento di un brano musicale operate nel modo seguente: con lo Zoom visualizzate soltanto alcune battute e incominciate a inserire le note sulla tonica dell'accordo (contraddistinta dal segno bianco). Inserite la tonica più bassa possibile, perché le note sugli accenti formeranno il basso. Per inserire accordi di due note, operate sui due puntini neri del comando Accordo (sopra la finestra Score e a destra del pulsante Select). Ogni volta che premete il tasto Fire del joystick vengono inserite due note, che insieme formano l'accordo. Ricordate che gli accordi sono costruiti sotto la posizione del cursore, che di conseguenza indica la nota superiore dell'accordo. Generalmente è buona regola mettere gli accordi sugli accenti deboli (2 e 4 nel tempo binario, 2 e 3 nel tempo ternario) e bassi singoli sugli accenti forti (1 e 3 nel tempo binario, 1 nel tempo ternario).

Ricordate infine che sul C64 Instant Music vi permette di suonare soltanto tre note contemporaneamente per uno strumento. Perciò, se ne sono previste di più, queste vengono eliminate dagli accordi ed eventualmente viene privilegiata la presenza in contemporanea di vari strumenti.

La *guida di tono Scala*, che usa solo le sette note della scala del momento, vi offre maggiore libertà per quanto riguarda l'inserimento delle note (come potete constatare visualizzando il tastierino, che indica molte più note, quando selezionate questa guida di tono).

Con la *guida Libero* vi viene lasciata assoluta libertà per quanto riguarda l'inserimento delle note, poiché questa opzione non prevede l'intervento di guide di tono e vi consente di usare l'intera scala cromatica di dodici note, dando sfogo a tutta la vostra inventiva e mettendo in luce le vostre abilità musicali. Proprio per questo consigliamo ai principianti di usare soltanto le guide di tono Melodia e Accordo, lasciando ai più esperti le sperimentazioni con Libero e con qualsiasi altra guida di tono.

- ***Guide di ritmo***. L'opzione Guidato vi permette di selezionare lo schema ritmico per il brano musicale. Potete usare le guide ritmo standard chiamate Guidato e quelle extra (come quarto, ottavo, sedicesimo e tripletta).

Le *guide ritmo standard* vi permettono di scrivere un brano musicale di vostra creazione utilizzando le guide di ritmo e di tono di un brano inserito, dopo averne cancellato le note (per far questo usate l'opzione del menù Edit, Cancella tutto).

Ricordate che lo schema delle guide di ritmo compare nell'indicatore del ritmo sotto la finestra centrale solo quando vengono visualizzate le battute 1, 2 o 3. Per usare le guide ritmo standard selezionate l'opzione Guidato (evidenziata in giallo). Dopo aver confermato con OK, selezionate i tre tracciati uno per volta. Nell'indicatore del ritmo (che si trova sotto la finestra centrale), noterete che le sbarrette nere variano in lunghezza, indicando lo schema della guida ritmo relativa al tracciato: la lunghezza delle note da inserirvi è determinata dalla guida ritmo del tracciato.

Le *guide ritmo extra*, che consigliamo soltanto agli esperti, possono essere utilizzate per inserire il tamburo nei brani musicali da arrangiare, e vi permettono di modificare le guide ritmo per qualsiasi strumento. Il ritmo selezionato (quarto, ottavo, sedicesimo) opera su tutte le nuove note inserite nello schermo. Quando si seleziona la tripletta (con una qualsiasi delle guide ritmo extra, per esempio quarto e tripletta) la durata della nota sarà due/tre volte maggiore di quella indicata dalla guida extra. Le guide di ritmo determinano il numero degli accenti per-

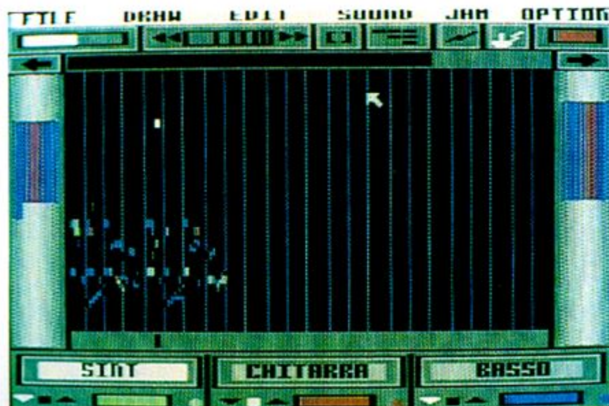
messi per battuta e la lunghezza delle note. La lunghezza delle note inserite è sempre uguale, se selezionate Discreta; la lunghezza delle note inserite è di qualsiasi lunghezza multipla del ritmo scelto, se selezionate Multipla. Ricordate infine che se tenete premuto il tasto Fire del joystick mentre state selezionando una delle guide ritmo e spostate lentamente il cursore sullo schermo, questo facilita l'inserimento di un certo numero di note con un solo movimento.

• **Schema rapido**. Questo importante dispositivo vi permette di inserire velocemente un gran numero di note nella vostra composizione. Per usare lo Schema rapido operate nel modo seguente: zoomate per visualizzare solo le battute 1 e 2; disponete la guida di tono su Scale e la guida di ritmo su Guidato (lo schema rapido può essere usato solo con la guida di ritmo Guidato); posizionate il cursore sul lato sinistro della finestra centrale, tenete premuto il tasto Fire e muovete il cursore in linea retta orizzontale verso il lato destro: sulla linea che avete tracciato da sinistra a destra Instant Music inserirà le note. Con questo dispositivo si possono usare diversi schemi che creano interessanti linee di musica. Gli schemi che si possono selezionare (nell'angolo inferiore destro) sono quattro: Z, X, C, V. Quando avete selezionato lo schema che vi interessa (rappresentato dai tre puntini), le note inserite con lo Schema rapido verranno allora inserite in questo nuovo schema. Questo vi consente di variare in diversi modi la vostra musica poiché, anche se la linea che tracciate da sinistra a destra lungo la finestra centrale è sempre diritta, le note vengono inserite secondo lo schema che avete selezionato, per esempio in linea ondeggiante, o secondo lo schema tremolo o tripletta. Un effetto interessante si ottiene inserendo lo schema tremolo (schemi inferiore sinistro e superiore destro) in un tracciato, e lo schema tripletta (inferiore destro) in un altro tracciato.

• **Tastierino**. Il tastierino, che non viene impiegato negli schemi liberi, consiste in una serie di segnali sul lato destro dello schermo, quali il segnale bianco, che indica la tonica,il segnale lungo rosso, per la dominante (quinta), il segnale corto rosso per la terza o la settima e il segnale blu per la seconda, la sottodominante (quarta) e la sesta. Il tastierino inoltre visualizza sulla parte sinistra dello schermo una ottava di pianoforte, dove con una lettera viene indicata la nota (anche alterata: diesis e bemolle) che si trova al momento sotto il cursore lampeggiante e con un numero viene indicata la posizione della nota relativa alla tonica dell'accordo.

Edit

Il menù Edit viene utilizzato per copiare, inserire e cancellare le note da tutto lo schermo oppure, se premete il tasto Select sopra la finestra video centrale, da un solo tracciato. Le opzioni del menù Edit sono sei e precisamente: Cancella colore, Cancella tutto, Copia colore, Copia tutto, Inserisci colore, Inserisci tutto.



• **Cancella colore**. Cancella le note (ma non le guide di ritmo o quelle di tono) di un solo tracciato.

• **Cancella tutto**. Opera su tutte le note della finestra centrale.

• **Copia colore**. Copia le note e le guide di ritmo selezionate.

• **Copia tutto**. Copia le note e le guide di ritmo e di tono per tutti e tre i tracciati. L'opzione Copia vi permette anche l'inserimento di una parte di una canzone in un'altra: per effettuare questa operazione copiate la parte della canzone che volete inserire, caricate la canzone sulla quale volete operare e poi inserite nel punto desiderato la parte che vi interessa.

• **Inserisci colore**. Inserisce note e guide di ritmo da un solo tracciato.

• **Inserisci tutto**. Opera per tutti e tre i tracciati.

Sound

Il menù Sound serve per caricare diversi strumenti nell'Instant Music. Per assegnare uno strumento a un percorso dovete selezionare il percorso e, per mezzo del menù Sound, lo strumento che volete.

Nella lista degli strumenti disponibili potete scegliere: piano, chitarra, basso, batteria, sintetizzatore, flauto, corno, clarinetto, sinergia, coro, corde, frantic.

Jam

Con questa opzione Instant Music vi offre una opportunità unica di usare il vostro computer come uno strumento musicale. L'operazione Jam consiste infatti nell'improvvisare musica con altre parti o strumenti e si effettua nel modo seguente: premete il tasto Jam situato nell'angolo superiore destro dello schermo e contenente una icona a forma di joystick che è bianca quando utilizzate il Jam. Selezionate lo strumento sul quale volete operare: esso appare evidenziato in bianco nella lista dei comandi in fondo allo schermo. Portate la freccia azionata dal joystick nella grande finestra video centrale che contiene le barre colorate, tenete premuto il joystick e iniziate a muoverlo avanti e indietro. Potrete così comandare lo



strumento assegnato al tracciato selezionato, mentre gli altri due tracciati servono da rinforzo musicale.

Oltre al tasto Jam c'è anche un menù Jam che offre tre diversi tipi di Jam: Impostazione ritmo, Ritmo pronto e Ritmo libero.

• **Impostazione ritmo**. Questa opzione mantiene il Jam nei limiti musicali stabiliti dalla struttura del brano musicale per evitare che facciate errori di chiave e di tempo. Per operare un Jam guidato procedete nel modo seguente: dopo aver selezionato lo strumento con cui volete lavorare (premendo il tasto rosso), abbassate il volume degli altri ed alzate il volume di questo strumento per evidenziarne meglio il suono.

Iniziate con l'operazione descritta sopra col tasto Jam, grazie al quale Instant Music vi dà la possibilità di comandare lo strumento assegnato al tracciato selezionato. Continuate poi spostando la freccia nella finestra video centrale: il cursore si sposta ora da sinistra a destra in sincronia con la barra Scan. Tenendo premuto il tasto Fire del joystick, che aziona lo strumento musicale, spostate il joystick avanti e indietro dapprima lentamente poi più velocemente. Il tono si alza quando il cursore è nella parte superiore dello schermo e si abbassa quando questo è nella parte inferiore. Mentre muovete il joystick, premete il tasto parecchie volte: lo strumento col Jam suona una nota singola ogni volta che premete il joystick, seguendo il ritmo del brano musicale. Col Jam guidato, dunque, lo strumento suona in corrispondenza dei movimenti del joystick, ma le note sono mantenute entro la chiave e il tempo appropriati.

• **Ritmo pronto**. L'opzione Ritmo pronto vi permette di usare i tasti numerici del computer per richiamare uno dei nuovi ritmi di Jam già pronti.

Per usare questa opzione, per la quale non dovete premere il tasto del joystick, procedete nel modo seguente: iniziate l'operazione Jam come precedentemente indicato, poi premete i vari tasti numerici sulla fila superiore della tastiera. Vi accorgerete che questa opzione vi permette di ampliare la flessibilità ritmica del Jam.

• **Ritmo libero**. L'opzione Ritmo libero opera esattamente come l'Impostazione ritmo, se si eccettua il fatto che non vengono usate nel Jam le guide ritmo della base del brano musicale. Questo vi dà la possibilità di un maggior comando sulle singole note nella linea melodica, ma vi fa correre il rischio di suonare anche note che non dovrebbero essere suonate.

Option

Il menù Option vi permette di fissare la lunghezza dei brani musicali e di utilizzare alcune speciali opzioni: Lunghezza pezzo, Sintetizzatore, Midi, Battute, Controllo e Fine.

• **Lunghezza pezzo**. Vi permette di specificare nella finestra video che viene visualizzata il numero delle battute del pezzo musicale (con Instant Music potete arrivare fino a 32 battute).

Con questa opzione potete anche aumentare il numero delle battute, premendo la freccia in su, o diminuire il numero delle battute in un pezzo, premendo la freccia in giù.

• **Sintetizzatore (Y)**. Questa opzione vi permette di creare una grande varietà di suoni originali, costruendo strumenti extra che si adattino alla vostra musica.

Il Sintetizzatore si può usare mentre la musica suona e questo è molto utile perché vi permette di sentire come lo strumento suonerà un particolare brano musicale. Quando viene conservato un brano musicale vengono conservati con esso anche i nuovi strumenti creati.

• **Midi (M)**. L'opzione Midi (Musical Instrument Digital Interface) vi permette di ottenere un suono di alta qualità per le vostre composizioni integrando con uno strumento Midi il vostro Commodore: osservando i risultati vi accorgerete che la spesa per l'interfaccia è compensata dalla brillante esecuzione.

• **Battute**. Questa opzione inserisce e disinserisce le battute nella finestra centrale.

• **Control**. Questa opzione è usata per selezionare il tipo di comando (joystick o mouse).

• **Quit**. Questa opzione serve per abbandonare il programma.

Data l'estrema facilità d'uso di questo programma (basta tracciare una linea con il joystick per sentirne immediatamente l'effetto musicale), riteniamo utile Instant Music per ogni musicista, dal principiante che desidera stupire gli amici facendo ascoltare loro un brano variato seguendo la propria creatività, all'esperto che utilizzerà le opzioni Jam e Midi come supporto per il suo complesso musicale!

Claudio Micheli

Abbonarsi conviene!

TUTTO COMMODORE REGALA ...

...REGALATI TUTTO COMMODORE





SOLUZIONE

2

ABBONAMENTO A

10 numeri annui, ognuno con dischetto programmi da 5"1/4

...E IN OMAGGIO

1 libro a scelta tra i 10 titoli elencati qui sotto:

Commodore C16
pag. 182
cod. 9115
L. 23.000

L'ABC del linguaggio macchina per il C16
pag. 164
cod. 9116
L. 35.000

Il mio Commodore 64
pag. 132
cod. 9150
L. 25.000

Come programmare il tuo Commodore 64
pag. 128
cod. 9151
L. 25.000

Commodore 64 : i segreti del linguaggio macchina
pag. 288
cod. 9152
L. 30.000

L'ABC del linguaggio macchina sul Commodore 64
pag. 215
cod. 9155
L. 29.000

Ore 10: lezione di Basic
pag.140
cod. 9156
L. 29.000

Musica sintetizzata con il C64 e C128
pag. 230
cod. 9157
L. 26.000

Matematica e fisica con C64 - C128 e MSX
pag. 80
cod. 9158
L. 32.000

Commodore 128
pag. 160
cod. 9180
L. 24.000

Solo lire 120.000

Gruppo Editoriale JCE

CAMPAGNA ABBONAMENTI

1989

Settore	Rivista	1 ANNO	2 ANNI
ELETTRONICA	Cinescopio eurosat	L. 70.000	L. 130.000
ELETTRONICA	PCB	L. 90.000	L. 170.000
ELETTRONICA	PROGETTO	L. 60.000	L. 110.000
ELETTRONICA	SELEZIONE elettronica	L. 75.000	L. 140.000
COMUNICAZIONE	FUTURE office	L. 56.000	L. 101.000
COMUNICAZIONE	MILLECANALI	L. 65.000	L. 125.000
INFORMATICA	AMSTRAD MAGAZINE	L. 29.000	L. 56.000
INFORMATICA	applicando	L. 59.000	L. 105.000
INFORMATICA	SP COMPUTER Magazine	L. 55.000	L. 99.000
INFORMATICA	Tutto COMMODORE	L. 120.000	L. 216.000
INFORMATICA	AppleDisk	L. 145.000	L. 261.000
INFORMATICA	COMMODISK	L. 125.000	L. 225.000
INFORMATICA	elettronica & computer	L. 54.000	L. 97.500
INFORMATICA	olivetti	L. 64.000	L. 115.000
INFORMATICA	PC DISK	L. 150.000	L. 270.000

LA PIÙ PREZIOSA COLLEZIONE DI

ELETTRONICA COMUNICAZIONE INFORMATICA



11 numeri L. 70.000



9 numeri L. 90.000



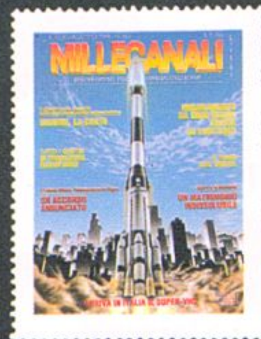
11 numeri L. 60.000



13 numeri L. 75.000



10 numeri L. 56.000



11 numeri L. 65.000



6 numeri L. 29.000



10 numeri L. 59.000



11 numeri L. 55.000



10 numeri L. 120.000



10 numeri L. 145.000



10 numeri L. 125.000



10 numeri L. 54.000



6 numeri L. 64.000



10 numeri L. 150.000

ABBONATI!

Gruppo Editoriale JCE

Via Ferri, 6
20092 CINISELLO
BALSAMO (MI)

Kawasaki

Vediamo insieme come il Commodore 64 si trasforma in una tastiera elettronica in grado di creare nuovi effetti musicali di particolare efficacia.

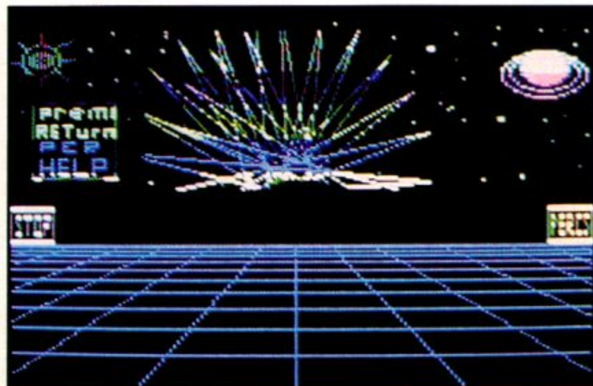


La moderna tecnologia elettronica è entrata anche nel campo musicale e ha portato un'innovazione tale, nel settore, da trasformare anche i fondamenti della musica, permettendo la creazione di nuovi suoni e perfino la programmazione dell'esecuzione di un brano, riuscendo a dare, con un solo strumento a disposizione, tutto l'effetto musicale di un'orchestra.

Le tastiere elettroniche sono l'esempio più evidente del sistema, per non parlare delle sale di registrazione dove, con apposite apparecchiature, si riescono a creare, sovrapporre e regolare tutti i suoni che, opportunamente elaborati, danno come risultato un effetto musicale di particolare efficacia. Per gli appassionati di musica tali condizioni possono essere ricreate con il programma che presentiamo.

Attraverso di esso il vostro computer si trasforma in un'attrezzatura che crea suoni, li elabora e li registra per mezzo di una serie di strumenti programmandone l'intervento e regolando anche il tempo e il ritmo.

Le possibilità di regolazione sono infinite, facilmente realizzabili e sostituibili. Nel programma, per completare l'effetto, esiste anche una rappresentazione grafica in continuo sviluppo, che segue il brano in esecuzione creando effetti luminosi e disegnando tracce e sagome che possono essere elaborate agendo sulla tastiera del vostro computer. Sullo schermo potrete assistere a un vero e proprio spettacolo di suoni e luci.



Questo tipo di spettacolo viene eseguito nella realtà, in alcune città dotate di giardini e fontane dove è possibile, nelle serate estive, organizzare concerti all'aperto. Le variazioni dei suoni comportano variazioni e combinazioni degli zampilli d'acqua delle fontane.

Tutto questo, sia pure in formato ridotto, può essere rappresentato sul vostro schermo e voi stessi ne sarete gli esecutori e i registi, intervenendo opportunamente sulla vostra tastiera.

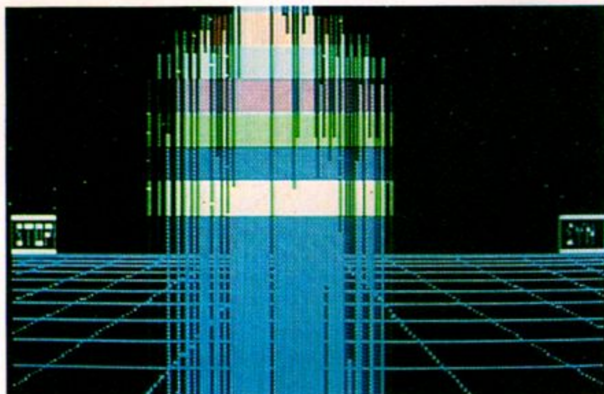
Le combinazioni realizzabili sono infinite, e quindi infiniti saranno gli spettacoli che potrete creare: voi stessi ne resterete affascinati e meravigliati, al punto che sarà difficile, una volta appresi i comandi fondamentali, riuscire a staccarvi dalla tastiera, sulla quale agirete in tutti i possibili modi, creando sempre nuovi suoni, nuove musiche e nuovi effetti grafici luminosi e colorati.

È necessario conoscere tutte le funzioni dei tasti e a tale scopo, una volta caricato il programma, dovrete premere il tasto Return per fare apparire una schermata che riepiloga e definisce, per ogni singolo tasto, l'effetto conseguente. Tale sommario è suddiviso in due categorie, una relativa ai comandi per le esecuzioni grafiche e una relativa alla esecuzione della parte musicale.

Per comodità e per avere una facile consultazione, riportiamo qui di seguito l'elenco completo del sommario.

• Comandi grafici:

Z - Fine disegno
X - Inizio disegno
/ - Cancel schermo
C - Cambio colore
D - Cambio angolo
F - Cambio grandezza



M - Inizio scroll
N - Fine scroll
G - Modo grafico 1
H - Modo grafico 2
V - Effetto colore 1
CT - Suono graf.
B - Effetto colore 2 (prima premete Z)
A - Pagina iniziale (prima premete N)

• Comandi suono:

CRSR - Tempo
SHIFT - Vibrato
SPACE - Distorsione
STOP - Filtro basso
F1 - Linea basso
F3 - Modo dub.
F5 - Fine modo dub
F7 - Strumenti
= - Inizio record
J - Sintetizz.
K - Preset
L - Velocità roll.

• Comandi disco:

: - Dec. basso
; - Scelta accomp.
← - Play
S - per suonare ancora.
Return - per tornare alla pagina del sommario.

Premendo il tasto S appare lo schermo sul quale verrà rappresentato lo spettacolo.

La parte superiore dello schermo è riservata alla rappresentazione grafica, mentre la parte inferiore è quella riservata alla parte musicale; infatti in tale zona appare la tastiera del pianoforte, il cui colore può essere variato agendo sui tasti V e B.

Le note musicali vengono eseguite usufruendo delle prime due righe superiori dei tasti della tastiera del vostro Commodore.

Voi stessi potrete constatare che la riga di tasti da Q a ^ corrisponde alle due ottave di note partendo da DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI, DO e così via fino al tasto L. Per il SI successivo premete il tasto Inst/Del.

Le note con i tasti neri, i diesis, vengono eseguite premendo i tasti della prima riga della tastiera e precisamente il tasto 2 per DO diesis, il tasto 3 per RE diesis, 5 per FA diesis, 6 per SOL diesis, 7 per LA diesis. Per la seconda ottava di note, i tasti sono rispettivamente 9, 0, -, \, CLR HOME.

Le indicazioni, corrispondenti all'intervento sui tasti, e la funzione appaiono nella zona grafica a sinistra, in una apposita casella, per le funzioni Stop, Record, Play, mentre nella casella di destra appare l'indicazione del tipo di strumento che viene inserito nella scelta dell'accompagnamento.

Il tasto CRSR con frecce in alto e in basso serve a rallentare il ritmo della base di accompagnamento, mentre agendo sul tasto CRSR con frecce laterali il ritmo accelera progressivamente.

Le istruzioni che appaiono sotto la tastiera servono per operare direttamente e inserire note e accompagnamento.

Premendo il tasto = si predispone per Record, ovvero per tenere in memoria le note che verranno introdotte suonando sulla tastiera e dando il consenso alla acquisizione, premendo il tasto freccia a sinistra che conferma il suono introdotto.

Premendo il tasto Commodore si arresta la musica, mentre rimangono inserite le basi di accompagnamento.

Ripremendo il tasto freccia a sinistra, la musica riprende.

Il tasto F3 inserisce uno o due bassi e il tasto F1 li conferma in 4 livelli diversi premendo anche il tasto con il punto e virgola (;). Con il tasto F7 si cambia alternativamente la tastiera.

La Space Bar ha la funzione di prolungare e distorcere la durata della nota sulla quale in quel momento sta operando l'esplorazione automatica.

Il prolungamento della nota è anche confermato visivamente dall'immagine del tasto che si vede salire sullo schermo, per tutto il tempo in cui si tiene premuta la Space Bar.

Per tutte le altre funzioni e per il loro relativo effetto, sia sonoro sia visivo, non riteniamo necessaria una vera descrizione, perché pensiamo che sia più piacevole e affascinante scoprire da soli le infinite possibilità di variazioni e combinazioni.

Sarà per voi difficile, una volta iniziato lo spettacolo, abbandonare la tastiera del vostro Commodore!

Claudio Micheli

Magical Drum

Se amate suonare e sentite la mancanza di una base ritmica ecco il programma che fa per voi.



Magicaldrum trasforma il vostro C64 in una vera e propria batteria elettronica, o per meglio dire in una batteria digitale. Con Magicaldrum è possibile creare sofisticate basi ritmiche adatte anche a pezzi molto complessi, infatti questo programma utilizza l'ottimo processore sonoro del C64, il ben noto SID, esculsivamente per ottenere svariati suoni di percussioni. Magicaldrum produce veri e propri suoni di batteria infatti, utilizzando il SID unicamente per la generazione dei suoni percussivi, potrete ottenere risultati davvero simili a batterie elettroniche professionali. Per creare una base con Magicaldrum è necessario dapprima scrivere le singole battute, poi elencare le battute che costituiscono una canzone.

Come funziona

Terminato il caricamento compare lo schermo di lavoro diviso in una parte Battuta e una parte Canzone. La sezione attiva è indicata da una freccia rossa: per passare da una sezione all'altra è sufficiente premere il tasto F1. Attivate la sezione Battuta.

Magicaldrum può memorizzare fino a cento battute, numerate da 0 a 99. Per modificare il numero della battuta è sufficiente scrivere il numero della battuta richiesta. Molte battute sono preregistrate: potete utilizzarle così come sono, modificarle o crearne di nuove.

Per ascoltare una battuta è sufficiente premere il tasto S. Un'ulteriore pressione dello stesso tasto ferma l'ascolto. Per modificare una battuta si può procedere in due modi: manualmente, servendosi dei tasti cursore, oppure in modo automatico, direttamente durante l'ascolto.

Per aggiungere un rintocco in una casella di una battuta è sufficiente premere un tasto strumento con il cursore posizionato sopra la casella desiderata.

Il cursore si muove automaticamente in fase di ascolto, altrimenti potete servirvi dei tasti cursore.

I tasti strumento sono contenuti nella seconda linea di tasti del C64, dalla lettera Q all'asterisco. A ciascuno di questi tasti è assegnato un suono. Per cancellare un rintocco è sufficiente premere la barra spazio. Premendo il tasto F è possibile aggiungere a una casella l'effetto "flam", che è una sorta di eco, mentre tale effetto si può modificare con il tasto G che regola il flam time. Naturalmente è possibile modificare il tempo di esecuzione a proprio piacimento: è sufficiente premere i tasti < e >. L'indicazione del tempo è il numero Veloc.

È possibile anche copiare le battute, per esempio per modificarle, mantenendo l'originale. Supponiamo che vogliate copiare la battuta 13 al posto della 04. Si procede nel modo seguente: selezionate la battuta 13, ovviamente premendo i tasti 1 e 3 e premete il tasto C. L'indicazione del numero della battuta diverrà bianca. Selezionate ora la battuta 04, premendo i tasti 0 e 4 (lo zero è essenziale) e infine premete due volte il tasto C. Quando avete terminato di editare le battute (ossia di scriverle e modificarle), potete creare una canzone, che non è altro che una successione di numeri indicanti le battute da suonare in sequenza. È possibile memorizzare quattro canzoni, indicate con le prime quattro lettere dell'alfabeto.

Per selezionarle premete la lettera corrispondente. Per editare le canzoni dovete passare in modo Canzone premendo il tasto F1. Per inserire una battuta scrivetene il numero e premete Return. Per inserire più volte la stessa battuta è sufficiente premere il solo tasto Return. Per cancellare una battuta premete il tasto Inst/Del. È possibile interrompere l'esecuzione di una canzone in un certo punto inserendo una battuta RP e premendo il tasto freccia a sinistra, che nel C64 si trova in alto a sinistra.

Nella canzone A per esempio, tale battuta si trova all'inizio, pertanto se volete ascoltare questa canzone dovete cancellare la prima battuta con Inst/Del. Per ascoltare una canzone si procede come per le battute: è sufficiente premere il tasto S sia per iniziare che per finire. Con Magicaldrum potete anche suonare la batteria dal vivo: basta premere il tasto F3 e le prime due file di tasti del C64 diventano una serie di percussioni eccezionali.

Gianni Arioli

Swinth

Non poteva mancare un programma di animazione che integra perfettamente l'aspetto grafico con quello musicale.

Dato che il tema fondamentale di questa rivista è costituito dalla musica e dalla sua interpretazione grafica sul vostro monitor, anche questo programma non poteva non avere lo scopo di suonare e di far divertire chi si avvicina per la prima volta al suono sintetizzato di un computer.

Infatti, come voi stessi avrete facilmente modo di verificare, Swinth riesce a integrare perfettamente l'aspetto grafico con quello musicale, stabilendo un forte legame fra questi due campi apparentemente così diversi e incompatibili.

Inoltre, per rendere più facilmente attuabile tale operazione, il programma vi offre la possibilità di impostare lo sviluppo grafico dei brani musicali presenti sul dischetto, seguendo alcune facili indicazioni.

Dopo aver caricato Swinth secondo le consuete modalità, verrà visualizzata la schermata iniziale relativa alle principali opzioni del programma.

Per facilitarvi l'impostazione dei vari parametri, vi riproponiamo qui sotto le varie voci con i corrispondenti tasti da utilizzare:

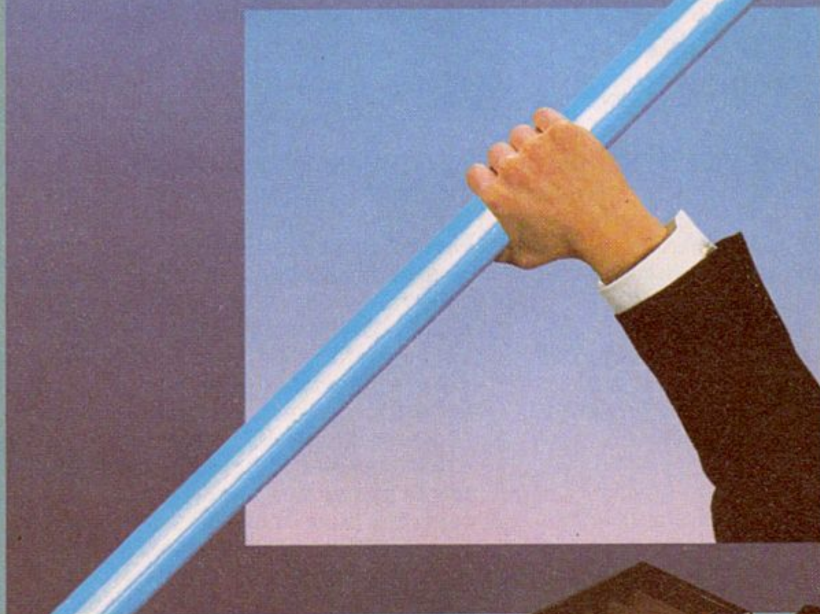
- **I**: per cambiare gli incrementi massimi (32, 16, 8, 4)
- **E**: per cambiare gli incrementi minimi (1-2)
- **H**: per cambiare la simmetria orizzontale delle figure che compariranno sullo schermo
- **V**: per cambiare la simmetria verticale delle figure che compariranno sullo schermo
- **F1**: per cambiare il colore di alcune figure (colore 1)
- **F3**: per cambiare il colore di altre figure (colore 2)
- **F5**: per cambiare il colore di altre figure ancora (colore 3)
- **F7**: per cambiare il colore di una figura a caso
- **da 1 a 9**: per selezionare la lunghezza della coda effettuata da ogni figura
- **Run/Stop**: per uscire dal programma
- **Space Bar**: per passare da una canzone a quella successiva.

Dopo aver attentamente letto l'elenco di queste opzioni (potrete usare la rivista evitando di passare ogni volta alla schermata iniziale), premete il tasto Space Bar per iniziare l'ascolto dei brani contenuti nella memoria del programma.

In tal modo potrete assistere a stupende animazioni di figure in simmetria che si allungano, formano una coda, si riducono e roteano all'interno dello schermo, sulle note di accompagnamento dei brani musicali.

Claudio Micheli

RPS



CALEIDOS

IL MIGLIOR TEAM DI PRODOTTI PER PC

Tutti i prodotti RPS sono garantiti al massimo standard qualitativo e sono in vendita unicamente presso i Rivenditori Autorizzati.

Dischetti
I dischetti RPS HIGH FOCUS offrono l'esclusivo coating a ''isotropia rinforzata'' che offre la massima qualità di scrittura e lettura oggi raggiungibile, garantendo un segnale elettrico stabile e senza imperfezioni. I dischetti RPS HIGH FOCUS sono certificati singolarmente su tutta la loro superficie (pista ed interpista).

Kit per pulizia
Indispensabili per la conservazione in perfetta efficienza di ogni personal computer, i kit per pulizia RPS comprendono: dischetti e cartridge per la pulizia dei drivers, salviettine per l'eliminazione delle cariche elettro statiche dal video, spray per la pulizia delle superfici, delle tastiere, ecc.

Contenitori per dischetti e cartridge
Gli archivi RPS sono concepiti per offrire una soluzione di archivio elegante, razionale e robusta, sono tutti dotati di chiusura a chiave e contengono fino a 10 cartridge o 50 dischetti da 3,5'' o 70 dischetti da 5,25''.



RPS

Rhône-Poulenc Italia S.p.A. - via G. Winckelmann 2 - 20146 MILANO - tel. 02/46461 telex 332330 ITARPC

Musical Sintesi

Un programma ideale per comporre semplici brani sulla tastiera del vostro Commodore.



Musical Sintesi offre a tutti, musicisti provetti o semplici principianti, l'opportunità di suonare con un sintetizzatore un brano musicale di qualunque genere, permettendo di liberare la propria vena creativa o di ispirarsi a famosi pezzi pre-registrati sullo stesso dischetto che comprende il programma.

Se a tutto ciò aggiungete l'estrema facilità d'uso di Musical Sintesi, potrete immediatamente comprendere che il programma è utilizzabile anche da chi, pur non conoscendo l'armonia, i timbri o addirittura le note, voglia accostarsi al meraviglioso mondo della musica.

Come si gioca

Dopo aver caricato il programma con le consuete modalità, sul monitor verrà visualizzata la schermata principale di Musical Sintesi, all'interno della quale potrete suonare, comporre e accompagnare nel modo più originale e personale un brano musicale.

La semplice operazione che vi permette di fare tutto questo consiste solo nel premere, a seconda della vostra ispirazione e capacità, i tasti Q, W, E, R, T, Y, U, I, O, P, @, *, ^ e Inst, corrispondenti alle note di due ottave e i tasti 2, 3, 5, 6, 7, 9, 0, -, \ e CLR, corrispondenti ai diesis di tali note. Inoltre, per quanto riguarda la fase di alterazione del suono (quella più interessante), potrete modificare le note vibrandole (tasto Shift) o facendole accompagnare da un sibilo (tasti CTRL e Space Bar), mentre dovrete utilizzare il tasto B se desiderate l'accompagnamento del basso e della batteria. Potrete richiamare la schermata delle varie opzioni premendo il tasto H, quindi selezionare le voci premendo i tasti numerici corrispondenti ricordandovi di utilizzare la Space Bar per tornare alla videata iniziale.

1 - **Come suonare Musical Sintesi.** Questa opzione vi fornirà le indicazioni già fornite con l'aggiunta del tasto CRSR (in giù) che vi permette di attivare una voce e di CRSR (a destra) che serve per attivare tre voci.

2 - **Suonare brani.** Selezionando questa opzione potrete scegliere all'interno di un'apposita schermata il brano musicale da far suonare al sintetizzatore (premete i tasti da A a M per richiamare i pezzi presenti sul dischetto). Terminata la fase di caricamento, potrete ascoltare direttamente il motivo selezionato (premete ^ per iniziare e F7 per terminare l'ascolto).

3 - **Dimostrazione di suono e grafici.** Il tasto 3 vi permetterà di visualizzare un'altra caratteristica di questo programma, ossia il supporto grafico che fa da sfondo alla musica: infatti, potrete divertirvi ad osservare come il pezzo viene ballato da due simpatici omini e interpretato graficamente dal vostro computer, con simboli e disegni davvero originali.

4 - **Caricamento suoni pronti.** Questa opzione, come quella successiva, riguarda essenzialmente la programmazione musicale del sintetizzatore, poiché essa vi offre la possibilità di caricare suoni pre-registrati, da quelli strumentali (tromba, piano, ecc.) a quelli più disparati (fucile, campana, ecc.). Per ottenere tali suoni dovrete utilizzare i tasti da A a U.

5 - **Come cambiare ottava della tastiera o accordi a tre voci.** Anche questo tasto vi permette di variare alcuni parametri musicali, fra cui le onde (tasti F1, F3 e F5) e il modo polifonico (tasto F7). A proposito di quest'ultimo, potrete osservare che la schermata iniziale presenterà una serie di opzioni come il tasto X per fissare un suono vibrato, C per rilasciarlo, A, S e D per altre forme d'onda, il tasto freccia a sinistra per l'ottava alta, il tasto = per l'ottava bassa e il tasto Commodore per tornare al modo normale.

6 - **Come cambiare i timbri.** All'interno di questa voce potrete attivare la rappresentazione grafica a triangolo (piano, flauto) con il tasto F2, quella a dente (tromba, violino) con F4, quella a quadri con F6 e infine il timbro rumore (batteria, onde) con F8. A seconda della vostra scelta, la tastiera verrà interamente reimpostata (se per esempio selezionate F8, suonerete con i vari tasti diversi timbri di rumore).

7 - **Introduzione e sigla.** Selezionando quest'ultima opzione potrete assistere alla divertente esecuzione della sigla del programma.

A questo punto, musicisti o aspiranti tali, non vi resta che suonare sul vostro Commodore 64!

Claudio Micheli

LA COMPILATION
MUSICALE
DELL'ANNO

CINQUE
SIMULAZIONI
PER C64 E C128

DISCO
INTERAMENTE
REGISTRATO
SUI DUE LATI